

C++

C++对C的加强

namespace命名空间

- C++命名空间基本概念
- C++命名空间定义，使用语法，意义

新增Bool类型关键字

C/C++中的const

- const基础知识
 - 用法
 - 含义
 - 好处
- C/C++中const的区别
- const和#define相同之处
- const和#define的区别

引用

- 引用概念
- 引用是C++的概念
- 引用做函数参数
- 引用的意义
- 引用本质思考
- 引用的本质
- 函数返回值是引用
- 指针引用
- 常引用

C++对C的函数扩展

- inline内联函数
- 默认参数
- 函数占位参数
- 默认参数和占位参数
- 函数重载
 - 函数重载概念
 - 函数重载的调用准则
 - 函数重载遇上函数默认参数
 - 函数重载和函数指针结合
 - 函数重载、重写、重定义

类和对象

基本概念

类的封装

- 封装 (Encapsulation)
- 类成员的访问控制

继承方式	基类的public成员	基类的protected成员	基类的private成员	继承引起的访问控制关系变化概括
public继承	仍为public成员	仍为protected成员	不可见	基类的非私有成员在子类的访问属性不变
protected继承	变为protected成员	变为protected成员	不可见	基类的非私有成员都为子类的保护成员
private继承	变为private成员	变为private成员	不可见	基类中的非私有成员都称为子类的私有成员

- struct和class关键字区别

对象的构造和析构

- 构造函数和析构函数的概念

构造函数的分类及调用

- 无参数构造函数
- 有参构造函数
- 拷贝构造函数调用时机
- 默认构造函数

构造函数调用规则研究

深拷贝和浅拷贝

多个对象构造和析构

- 对象初始化列表

构造函数和析构函数的调用顺序研究

对象的动态建立和释放

- new和delete基本语法

静态成员变量成员函数

C++面向对象

- 基础知识
- this指针
- 全局函数vs成员函数

友元

- 友元函数
- 友元类

运算符重载

- 什么是运算符重载
- 运算符重载的限制
- 运算符重载编程基础

继承和多态

纯虚函数和抽象类
